Guia Especializado: Mineração e Análise de Dados de Desempenho das Equipes LTA North e LTA South de League of Legends

Introdução: Navegando pelo Cenário de Dados da LTA

O cenário competitivo de League of Legends (LoL) nas Américas passou por uma transformação significativa com o estabelecimento da League of Legends Championship of The Americas (LTA) em 2025. Esta nova estrutura, administrada pela Riot Games, unificou as estruturas regionais anteriores – a League of Legends Championship Series (LCS) norte-americana, o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) e a Liga Latinoamérica (LLA) – em uma única liga pan-americana. A LTA é dividida em duas conferências distintas: LTA North, com sede em Los Angeles, Califórnia, e LTA South, com sede em São Paulo, Brasil.[1] A liga inaugural contou com 16 equipes, oito por conferência, compreendendo uma mistura de equipes parceiras franqueadas, equipes convidadas e uma equipe convidada provisória, refletindo uma fusão de organizações estabelecidas e talentos emergentes de toda a região.[1]

Na era moderna dos esports de League of Legends, a análise robusta de dados tornou-se indispensável. Ela transcende a observação qualitativa tradicional, fornecendo uma base quantitativa para avaliação de desempenho, desenvolvimento de estratégias, identificação de talentos e engajamento aprimorado dos fãs. A capacidade de extrair, interpretar e aplicar dados de desempenho é o que diferencia as equipes e organizações de sucesso no ambiente hipercompetitivo de hoje. A própria criação da LTA, embora destinada a consolidar o público e elevar o nível de competição nas Américas [4], introduz inerentemente novas camadas de complexidade na análise de dados. A fusão de ligas com diferentes forças históricas e a introdução de jogos interconferências significam que os analistas devem considerar não apenas o desempenho dentro de cada conferência, mas também a dinâmica competitiva em evolução entre elas. Os resultados iniciais dos confrontos interconferências, por exemplo, sugeriram um desequilíbrio inicial de poder [7], um fator que a análise de dados deve levar em conta ao avaliar a força relativa das equipes e das conferências ao longo do tempo. A própria Riot Games reconheceu essa potencial lacuna, planejando iniciativas como bootcamps para equipes do Sul no Norte para facilitar a troca de conhecimento e nivelar o campo de jogo.[8] Portanto, a análise de dados dentro da LTA deve ser sensível à novidade da liga e ao potencial de mudanças no equilíbrio competitivo, reconhecendo que os dados iniciais podem refletir mais as forças históricas das ligas predecessoras do que a estrutura inerente da própria LTA.

Este guia serve como um roteiro abrangente para navegar no cenário de dados específico da LTA North e LTA South. Seu objetivo é equipar analistas, olheiros, estrategistas, gerentes de equipe e fãs dedicados com o conhecimento e a metodologia necessários para encontrar fontes de dados confiáveis, entender as principais métricas de desempenho e utilizar essas informações para obter uma compreensão profunda e baseada em dados do desempenho da equipe. O guia abordará a identificação de canais de dados oficiais e de terceiros, detalhará os principais indicadores de desempenho (KPIs) e seu significado no contexto da LTA, explorará métodos para análise histórica e comparativa e fornecerá uma estrutura para sintetizar dados em insights acionáveis.

Seção 1: Canais Oficiais de Dados da LTA: O Ponto de Partida

A busca por dados de desempenho da LTA começa com os recursos oficiais fornecidos pela Riot Games. Essas plataformas são a fonte definitiva para informações fundamentais da liga, embora possam não oferecer a profundidade granular necessária para análises estatísticas avançadas.

Hub Oficial de Esports da Riot (lolesports.com):
O principal portal oficial é o site lolesports.com.2 Este site serve como o hub central para informações oficiais da LTA, incluindo:

- **Programações e Classificações:** Horários oficiais de partidas para LTA North e LTA South, bem como classificações atualizadas das conferências.[9]
- **Resultados e VODs (Video on Demand):** Resultados oficiais das partidas e acesso a transmissões de jogos anteriores (VODs), essenciais para análise qualitativa e verificação de resultados.
- **Notícias e Anúncios:** Atualizações oficiais da liga, mudanças de formato, notícias de equipes e outros anúncios relevantes.[3]
- **Informações de Alto Nível da Liga:** Detalhes sobre a estrutura da liga, equipes participantes e eventos globais como First Stand e MSI.[2]

Plataformas de Transmissão Oficial (Twitch):
As transmissões ao vivo e os VODs das partidas da LTA são hospedados principalmente nos canais oficiais do Twitch:

- LTANorth: O canal dedicado para a conferência LTA North.[14]
- LTASul: O canal dedicado para a conferência LTA South.[7]
- Canais Associados: Canais adicionais como ltaespanol também podem fornecer transmissões em outros idiomas.[14]

Embora esses canais do Twitch sejam cruciais para assistir aos jogos ao vivo ou revisar a jogabilidade, eles normalmente oferecem estatísticas integradas limitadas

durante as transmissões ao vivo. A principal função é fornecer o feed de jogo bruto.

Outros Recursos da Riot:
O site principal da Riot Games 16 e o site do jogo League of Legends 17 fornecem informações gerais sobre o jogo, como notas de patch e detalhes de campeões. Embora essas atualizações influenciem indiretamente o jogo competitivo (alterando o meta, por exemplo), elas não são fontes diretas de estatísticas de desempenho da LTA.
Limitações dos Dados Oficiais:
É crucial entender as limitações inerentes aos canais oficiais para fins de análise de dados profunda. Embora indispensáveis para programações, resultados oficiais e acesso a VODs, eles geralmente carecem das estatísticas granulares e detalhadas necessárias para uma avaliação de desempenho abrangente. Métricas como classificações avançadas de equipes (por exemplo, Early Game Rating, Mid/Late Game Rating), estatísticas detalhadas de desempenho de jogadores em várias categorias (dano, visão, economia) e dados agregados de controle de objetivos geralmente não estão prontamente disponíveis ou são apresentados em um formato adequado para análise quantitativa nessas plataformas oficiais.
A natureza do conteúdo encontrado nos canais oficiais da Riot sugere uma priorização estratégica da experiência do espectador e da narrativa da liga em detrimento do fornecimento de dados analíticos brutos e profundos. O foco em programações, notícias, classificações, VODs [9], recursos de engajamento de fãs como LTA Fantasy [9] e promoção de mercadorias [3] aponta para um objetivo principal de construir e manter uma base de fãs engajada. A ausência notável de uma API pública facilmente acessível, especificamente para estatísticas detalhadas de partidas da LTA (embora APIs para dados gerais do jogo possam existir), reforça essa ideia. Isso implica que, embora os canais oficiais sejam a base para informações factuais da liga, os analistas que buscam realizar análises quantitativas aprofundadas devem, invariavelmente, complementar essas fontes com plataformas de terceiros especializadas. Confiar exclusivamente nos canais oficiais fornece uma imagem incompleta dos fatores que impulsionam o desempenho da equipe e as nuances estratégicas do jogo.

Seção 2: Plataformas Essenciais de Estatísticas de Terceiros para a LTA

Dada a natureza focada no espectador dos canais oficiais, plataformas de terceiros tornaram-se recursos indispensáveis para analistas que buscam dados estatísticos detalhados e ferramentas analíticas avançadas para a LTA. Essas plataformas preenchem a lacuna deixada pelas fontes oficiais, oferecendo uma riqueza de informações granulares.

Gol.gg: Cobertura e Métricas

Gol.gg é uma plataforma amplamente reconhecida e utilizada na comunidade de esports de LoL por sua extensa cobertura estatística.

- **Cobertura da LTA:** Gol.gg fornece dados para LTA North e LTA South, cobrindo os Splits 1 e 2 da temporada inaugural de 2025.[18]
- **Métricas Disponíveis:** A plataforma oferece uma ampla gama de estatísticas, incluindo:
  - **Visão Geral do Torneio:** Duração média do jogo, média de abates por jogo, taxas de vitória por lado (azul/vermelho), estatísticas de dragões elementais.[18]
  - **Rankings de Jogadores:** Melhores KDAs, mais abates em um único jogo, melhores médias de Creep Score por Minuto (CSM).[18]
  - **Estatísticas da Equipe:** Ouro por Minuto (GPM) da equipe.[18]
  - **Estatísticas de Campeões:** Taxas de escolha/banimento, taxa de vitória, KDA, Dano por Minuto (DPM), builds comuns, presença por patch.[22]
  - **Páginas Individuais de Jogadores:** Métricas detalhadas como Taxa de Vitória, KDA, CSPM, GPM, Porcentagem de Ouro (Gold%), Participação em Abates (KP%), DPM, Porcentagem de Dano (DMG%), estatísticas de visão (sentinelas colocadas/removidas por minuto) e pool de campeões jogados.[24]

Oracle's Elixir: Análises Avançadas

Oracle's Elixir é outra plataforma proeminente, conhecida por se aprofundar em análises mais avançadas e métricas proprietárias.26

- **Cobertura da LTA:** A plataforma cobre LTA North e LTA South para a temporada de 2025, incluindo dados para os Splits 1 e 2.[33]
- **Métricas Disponíveis:** Oracle's Elixir oferece estatísticas básicas e avançadas:
  - **Estatísticas da Equipe:** Vitórias/Derrotas (W/L), Tempo Médio de Jogo (AGT), Abates (K), Mortes (D), Razão KD, Abates Combinados por Minuto (CKPM), Classificação de Porcentagem de Ouro (GPR), Diferencial de Ouro Gasto (GSPD), Classificação de Jogo Inicial (EGR), Classificação de Meio/Fim de Jogo (MLR), Diferencial de Ouro aos 15 minutos (GD15), taxas de controle de objetivos (FB%, FT%, F3T%, DRG%, HLD%, BN%, ELD%, FBN%), Controle de Pista (LNE%), Controle da Selva (JNG%), e estatísticas de visão (WPM, CWPM, WCPM).[33]
  - **Estatísticas do Jogador:** Métricas semelhantes às da equipe, além de KP%, Porcentagem de Abates (KS%), Porcentagem de Mortes (DTH%), Diferencial de Ouro aos 10 min (GD10), Diferencial de XP aos 10 min (XPD10), Diferencial de CS aos 10 min (CSD10), CSPM, Porcentagem de CS aos 15 min (CS%P15), DPM, Porcentagem de Dano (DMG%), Porcentagem de Dano aos 15 min (D%P15), Ouro Ganho por Minuto (EGPM), Porcentagem de Ouro (GOLD%), Roubos (STL).[34]

Leaguepedia (Operada pela Liquipedia): A Wiki dos Esports
Leaguepedia, agora amplamente integrada ou redirecionando para a plataforma Liquipedia, funciona como a enciclopédia definitiva para informações de esports de LoL.40

- **Valor Principal:** Sua força reside em fornecer contexto histórico, detalhes intrincados de formato de torneio (incluindo regras específicas como Fearless Draft, estruturas de Bo1/Bo3/Bo5, chaves de playoffs) [3], escalações de equipes [1], cronogramas de partidas, informações sobre talentos de transmissão [40] e links convenientes para fontes oficiais e outros sites de estatísticas. Embora muitas vezes agregue estatísticas básicas de partidas, não se destina a mergulhos estatísticos profundos como Gol.gg ou Oracle's Elixir.

Avaliando a Confiabilidade dos Dados e Métodos de Coleta
Uma consideração importante ao usar plataformas de terceiros é a confiabilidade e a origem dos dados. Embora as informações disponíveis não confirmem explicitamente os métodos exatos de coleta de dados (por exemplo, acesso direto à API da Riot vs. entrada manual ou web scraping) para Gol.gg e Oracle's Elixir 26, é prática comum na indústria que plataformas estabelecidas como essas utilizem APIs oficiais sempre que disponíveis, potencialmente complementadas por outros métodos para garantir a abrangência.

- **Implicações:** Podem existir pequenas discrepâncias entre as plataformas ou ligeiros atrasos na atualização dos dados após as partidas. Portanto, para aplicações críticas (como scouting de alto risco ou análise estratégica), é prudente cruzar os dados entre diferentes fontes (incluindo a verificação dos resultados oficiais em lolesports.com).
- **Fatores de Confiabilidade:** A reputação de longa data da plataforma, a frequência das atualizações (Oracle's Elixir, por exemplo, exibe timestamps de jogos recentes, indicando atualizações oportunas [33]) e a transparência geral (embora limitada nas informações fornecidas) contribuem para a avaliação da confiabilidade.

A própria existência e o uso generalizado dessas plataformas de terceiros destacam uma lacuna funcional deixada pelas fontes oficiais. Elas formam um ecossistema onde entidades especializadas fornecem um valor analítico mais profundo, muitas vezes inovando com métricas personalizadas (como EGR e MLR do Oracle's Elixir [27]) que podem não ser uma prioridade para a emissora oficial da liga, cujo foco principal permanece na produção da transmissão e na narrativa geral da liga. Essa especialização capacita os analistas com ferramentas poderosas. No entanto, também significa que os usuários dependem de entidades externas; mudanças no acesso à API da Riot ou nos modelos de negócios dessas plataformas poderiam, teoricamente, impactar a disponibilidade de dados no futuro, tornando a

diversificação de fontes de dados, quando possível, uma estratégia sensata.

Tabela 1: Comparação de Recursos: Gol.gg vs. Oracle's Elixir para Análise de Dados da LTA

Recurso/Métrica	Disponibilidade/Detalhe Gol.gg	Disponibilidade/Detalhe Oracle's Elixir	Notas/Valor de Interpretação
Estatísticas Básicas Jogador	KDA, CS, GPM, KP% [24]	KDA, CSPM, EGPM, KP%, KS%, DTH% [34]	Métricas fundamentais para avaliação individual. Oracle's Elixir oferece mais granularidade (KS%, DTH%).
Estatísticas Básicas Equipe	Taxa de Vitória, Tempo de Jogo, Abates/Jogo [18]	W/L, AGT, K, D, KD, CKPM [33]	Visão geral do desempenho da equipe. CKPM (Oracle's) indica o ritmo do jogo.
Estatísticas Avançadas Jogador	DPM, DMG%, Visão (WPM, WCPM) [24]	DPM, DMG%, D%P15, GD10, XPD10, CSD10, Visão (WPM, CWPM, WCPM) [34]	Avalia o impacto do carry e o controle de visão. Oracle's Elixir oferece métricas de early game (@10, @15) e detalhamento de sentinelas de controle (CWPM).
Estatísticas Avançadas Equipe	GPM da equipe, Dragões/Jogo [18]	Taxas de Objetivos (FB%, FT%, F3T%, DRG%, HLD%, BN%, FBN%, ELD%), GD15, LNE%, JNG% [33]	Mede o controle macro e o domínio do mapa. Oracle's Elixir é muito mais abrangente aqui, incluindo controle de pista/selva.
Métricas Únicas	N/A (nos snippets)	EGR, MLR, GPR, GSPD [27]	Métricas exclusivas do Oracle's Elixir que quantificam o desempenho no início e meio/fim do

			jogo, e a eficiência geral do ouro. Extremamente valiosas para perfis de equipe aprofundados.
Granularidade Dados Campeão	Pick/Ban, WR, KDA, DPM, Builds, Presença por Patch [22]	Disponível, mas menos detalhado nas visões gerais do torneio (foco em jogador/equipe) [26]	Gol.gg parece mais focado em estatísticas agregadas por campeão em nível de torneio.
Acesso a Dados Históricos	Fácil navegação entre splits/torneios [18]	Fácil navegação entre splits/torneios [33]	Ambas as plataformas permitem análise histórica comparando diferentes períodos de competição.
Interface/Usabilidade	Geralmente considerada direta e focada em tabelas.	Interface rica em dados, pode exigir alguma familiarização com as métricas avançadas.	Preferência pessoal pode variar. Oracle's Elixir tem uma curva de aprendizado ligeiramente maior devido às métricas complexas.
Frequência de Atualização	Geralmente rápido após as partidas.	Parece rápido, com timestamps de jogos recentes visíveis.[33]	Ambas são geralmente confiáveis para dados pós-jogo relativamente rápidos.

Esta tabela comparativa auxilia na escolha da ferramenta mais adequada com base nas necessidades analíticas específicas. Para estatísticas básicas rápidas e dados focados em campeões, Gol.gg é excelente. Para análises mais profundas envolvendo classificações de desempenho de fases do jogo, controle detalhado de objetivos e métricas econômicas avançadas, Oracle's Elixir é a escolha superior.

Seção 3: Decodificando os Indicadores Chave de Desempenho

(KPIs) na LTA

Compreender as métricas disponíveis é apenas o primeiro passo; interpretar seu significado no contexto do desempenho da equipe de League of Legends é crucial. Os KPIs a seguir são fundamentais para analisar equipes nas ligas LTA North e LTA South.

Métricas Fundamentais (O Básico):

- **KDA (Kill/Death/Assist Ratio - Razão Abate/Morte/Assistência):** Calculado como (Abates+Assiste^ncias)/Mortes (onde Mortes é tratado como 1 se for 0 para evitar divisão por zero), o KDA é uma medida básica da eficácia de um jogador em combate e sua capacidade de sobreviver a confrontos.[44] Um KDA alto geralmente indica que um jogador contribui para os abates da equipe enquanto morre com pouca frequência. Disponível em Gol.gg [18] e Oracle's Elixir.[33]
- **CS por Minuto (CSPM):** Creep Score (número de tropas e monstros neutros abatidos) dividido pelo tempo de jogo em minutos. Esta métrica é vital para avaliar a eficiência de um jogador na coleta de recursos (ouro e experiência), especialmente durante a fase de rotas.[44] Laners de alto nível consistentemente mantêm CSPM alto. Disponível em Gol.gg [18] e Oracle's Elixir.[34]
- **Diferenciais de Ouro e Experiência (@10, @15):** GD10/GD15 e XPD10/XPD15 representam a vantagem ou desvantagem de ouro/XP de uma equipe em relação ao oponente aos 10 e 15 minutos de jogo. São indicadores críticos do sucesso na fase de rotas e fortes preditores da força da equipe no meio do jogo.[28] Vantagens significativas nesses pontos geralmente se traduzem em maior probabilidade de vitória. Disponível em Oracle's Elixir.[33] Gol.gg fornece GD@15 para campeões específicos.[22]

Métricas de Controle de Objetivos (Domínio do Mapa):

- **First Blood % (FB%):** Percentual de jogos em que uma equipe garante o primeiro abate. Indica agressividade inicial, proatividade ou sucesso em ganks/invasões iniciais.[33] Disponível em Oracle's Elixir.[33]
- **First Tower % (FT%):** Percentual de jogos em que uma equipe destrói a primeira torre externa. Reflete pressão inicial no mapa, sucesso na rota e foco em objetivos estruturais.[33] Disponível em Oracle's Elixir.[33]
- **First Three Towers % (F3T%):** Percentual de jogos em que uma equipe destrói as três primeiras torres. Um indicador mais profundo do controle estrutural inicial e da capacidade de transição da fase de rotas.[33] Disponível em Oracle's Elixir.[33]
- **Dragon Control % (DRG%):** Percentual do total de Dragões abatidos pela equipe ao longo do jogo. Essencial para acumular buffs permanentes e alcançar a

poderosa Alma do Dragão.[33] Disponível em Oracle's Elixir.[33] Gol.gg mostra o total de dragões por torneio.[18]

- **Herald Control % (HLD%):** Percentual de Arautos do Vale garantidos. Importante para aplicar pressão sobre torres no início/meio do jogo e acelerar a obtenção de ouro de barricadas.[33] Disponível em Oracle's Elixir.[33]
- **Baron Control % (BN%):** Percentual de Barões Nashor garantidos. Um objetivo chave do meio para o fim do jogo, cujo buff fortalece tropas e concede status de combate, frequentemente usado para cercar bases inimigas e fechar jogos.[33] Disponível em Oracle's Elixir.[33]
- **First Baron % (FBN%):** Percentual de jogos em que uma equipe garante o primeiro Barão Nashor.[33] Muitas vezes sinaliza uma mudança significativa de poder no meio do jogo. Disponível em Oracle's Elixir.[33]
- **Elder Dragon % (ELD%):** Percentual de Dragões Anciões garantidos. Aparecendo no final do jogo, seu buff concede uma execução poderosa, tornando-o frequentemente um objetivo decisivo para a vitória.[33] Disponível em Oracle's Elixir.[33]

Métricas de Combate e Eficiência (Habilidade de Luta e Uso de Recursos):

- **Dano por Minuto (DPM):** Dano médio causado a campeões inimigos por minuto de jogo. Um indicador chave do impacto de jogadores de carry (atiradores, magos, alguns lutadores) em lutas de equipe e skirmishes.[24] Disponível em Gol.gg [22] e Oracle's Elixir.[34]
- **Parcela de Dano (DMG%):** A porcentagem do dano total da equipe a campeões que foi causada por um jogador específico. Revela o quanto uma equipe depende de certos jogadores para causar dano e pode indicar vulnerabilidades se esse jogador for neutralizado.[24] Disponível em Gol.gg [24] e Oracle's Elixir.[34]
- **Ouro por Minuto (GPM):** Ouro médio ganho por minuto. Reflete a aquisição geral de recursos de um jogador ou equipe, combinando CS, abates, assistências e ouro de objetivos.[18] Disponível em Gol.gg [18] e Oracle's Elixir (como EGPM - Earned Gold Per Minute).[34]
- **Participação em Abates (KP%):** Percentual do total de abates da equipe em que um jogador contribuiu (seja com o abate ou uma assistência). Mostra o envolvimento do jogador nas ações da equipe e lutas.[24] Disponível em Gol.gg [24] e Oracle's Elixir.[34]
- **Abates Combinados por Minuto (CKPM):** O número total de abates por ambas as equipes, dividido pelo tempo de jogo em minutos. Indica o ritmo geral e a "sanguinolência" das partidas. Um CKPM alto sugere jogos cheios de lutas e skirmishes, enquanto um CKPM baixo aponta para um jogo mais lento e focado

em macro.[33] Disponível em Oracle's Elixir.[33]

Métricas de Controle de Visão (Guerra de Informação):

- **Sentinelas por Minuto (WPM):** Número médio de Sentinelas Detectoras (wards amarelas/azuis) colocadas por minuto. Mede o esforço básico de um jogador ou equipe para obter visão do mapa.[24] Disponível em Gol.gg [24] e Oracle's Elixir.[33]
- **Sentinelas de Controle por Minuto (CWPM):** Número médio de Sentinelas de Controle (wards rosas) compradas/colocadas por minuto. Indica investimento em negar a visão inimiga e garantir a visão em áreas críticas, como objetivos neutros.[33] Disponível em Oracle's Elixir.[33]
- **Sentinelas Removidas por Minuto (WCPM):** Número médio de sentinelas inimigas destruídas por minuto. Mostra a proatividade na negação da visão inimiga e na limpeza de áreas para movimentações seguras ou emboscadas.[24] Disponível em Gol.gg [24] e Oracle's Elixir.[33]

Classificações Avançadas de Equipe (Específicas do Oracle's Elixir):

- **Early Game Rating (EGR):** Uma métrica modelada que estima a probabilidade média de vitória de uma equipe com base no estado do jogo (diferença de ouro, diferença de dragões, lado do mapa) aos 15 minutos. É centrada em 50, onde valores mais altos indicam um desempenho melhor no início do jogo.[27] Seu valor reside em quantificar o desempenho no início do jogo independentemente do resultado final da partida, mostrando o quão bem uma equipe se posiciona para vencer.[28] Disponível em Oracle's Elixir.[33]
- **Mid/Late Game Rating (MLR):** Calculado como a diferença entre a taxa de vitória real de uma equipe e sua taxa de vitória esperada com base em seu EGR. É centrado em zero; um MLR positivo significa que a equipe vence mais jogos do que seu desempenho inicial sugeriria (ou seja, são bons em converter vantagens ou virar jogos), enquanto um MLR negativo indica que eles subutilizam suas vantagens iniciais ou têm dificuldade em fechar jogos.[28] Mede a capacidade de execução no meio e fim do jogo. Disponível em Oracle's Elixir.[33]

Insights de Drafting (Fundações Estratégicas):

- **Taxas de Escolha/Banimento e Presença de Campeões:** Rastrear a frequência com que os campeões são escolhidos ou banidos, e sua presença geral (escolhido OU banido em uma porcentagem de jogos), revela as prioridades do meta atual e as preferências ou aversões específicas das equipes.[22] Disponível em Gol.gg.[22]
- **Pools de Campeões dos Jogadores:** Analisar os campeões que um jogador individual utiliza, juntamente com suas taxas de vitória e KDA nesses campeões, é

crucial para entender a flexibilidade do jogador, sua proficiência em diferentes estilos e possíveis pontos fracos no draft.[24] Disponível em Gol.gg.[24]

É fundamental reconhecer que esses KPIs não existem isoladamente; eles estão interconectados e, juntos, contam uma história sobre o estilo de jogo e a eficácia de uma equipe. Por exemplo, uma equipe com alto EGR provavelmente também exibirá altas taxas de FB% e FT%, refletindo sua proatividade inicial.[28] Por outro lado, uma equipe com MLR forte pode mostrar taxas de controle de Barão (BN%) acima da média, indicando sua capacidade de garantir objetivos cruciais no meio/fim do jogo para garantir vitórias.[28] Além disso, o contexto das regras do torneio é vital. O formato "Fearless Draft", utilizado no Split 1 da LTA [3] e potencialmente em eventos futuros [2], onde os campeões jogados em uma partida de uma série são banidos para os jogos subsequentes dessa mesma série [2], impacta significativamente as estatísticas de draft. Esse formato força as equipes a demonstrar maior diversidade de campeões e adaptabilidade estratégica dentro de uma única série (Bo3 ou Bo5), potencialmente favorecendo equipes com jogadores mais flexíveis ou comissões técnicas mais fortes, capazes de preparar múltiplas composições viáveis. A análise de dados deve, portanto, considerar não apenas os números isolados, mas também os clusters de KPIs relacionados e o ambiente regulatório (como o formato de draft) para interpretar corretamente o desempenho e a estratégia da equipe.

Seção 4: Aquisição Prática e Interpretação de Dados

Navegar pelas plataformas de estatísticas e extrair dados significativos requer uma abordagem sistemática. Esta seção fornece orientações práticas sobre como localizar e interpretar dados da LTA usando as plataformas identificadas.

Localizando Dados da LTA:
Tanto Gol.gg quanto Oracle's Elixir oferecem interfaces que permitem aos usuários filtrar dados por liga, temporada e split.

1. **Navegação em Gol.gg:**
    - Acesse Gol.gg.
    - Use a barra de pesquisa ou as listas de torneios para encontrar "LTA North" ou "LTA South".
    - Selecione a temporada (por exemplo, 2025) e o split desejado (por exemplo, Split 1, Split 2).[18]
    - A página do torneio fornecerá estatísticas gerais. Links para "Player stats", "Team stats", "Champion stats" e "Match history" permitem aprofundar a análise.
    - Páginas individuais de jogadores [24] e campeões [22] podem ser acessadas a

partir dessas seções.

2. **Navegação em Oracle's Elixir:**
    - Acesse OraclesElixir.com.
    - Use os menus suspensos ou a navegação principal para selecionar "Stats" -> "Teams" ou "Players".
    - Filtre pelo torneio selecionando a liga (LTA North ou LTA South), a temporada (2025 Season) e o split (Split 1 ou Split 2).[33]
    - As tabelas exibem dados agregados para o torneio selecionado. Filtros adicionais (lado, resultado, patch) podem estar disponíveis.
    - Clicar nos nomes das equipes ou jogadores geralmente leva a páginas de perfil individuais (embora não explicitamente detalhado nos snippets).

Interpretando KPIs para Perfis de Equipe:
A verdadeira análise começa quando os números são traduzidos em descrições da identidade e do estilo de jogo de uma equipe.

- **Conectando Estatísticas ao Estilo de Jogo:**
    - **Perfil Agressivo Early Game:** Alto EGR, FB%, FT%, GD15 positivo. Sugere uma equipe que busca vantagens iniciais, força lutas cedo e prioriza derrubar torres rapidamente.
    - **Perfil Reativo/Scaling Late Game:** Baixo EGR, GD15 negativo, mas MLR positivo. Indica uma equipe que pode ter dificuldades na fase de rotas, mas compensa com excelente coordenação em lutas de equipe no meio/fim do jogo, boa execução em torno de objetivos como Barão, ou composições que escalam melhor com o tempo.
    - **Perfil Focado em Macro/Objetivos:** Taxas consistentemente altas de DRG%, BN%, HLD%. Mostra uma equipe com forte compreensão do jogo macro, priorizando o controle de objetivos neutros sobre lutas constantes.
    - **Perfil Caótico/Skirmish-Heavy:** CKPM consistentemente alto. Sugere uma equipe que se envolve em muitas lutas, resultando em jogos com muitos abates, o que pode ser tanto uma força (se vencerem as lutas) quanto uma fraqueza (se for desorganizado). CKPM baixo indica um estilo mais controlado e metódico.
    - **Perfil Centrado no Carry:** DPM e DMG% muito altos concentrados em um ou dois jogadores. Indica que a estratégia da equipe gira em torno de habilitar e proteger seus principais carregadores.
    - **Perfil Focado em Visão:** WPM, CWPM e WCPM consistentemente altos. Sugere uma equipe que investe pesadamente no controle de informações, usando visão para permitir movimentações seguras, emboscadas ou controle de objetivos.

- **Identificando Forças e Fraquezas:** Comparar as estatísticas de uma equipe com a média da liga (disponível nas visões gerais do torneio em Gol.gg [18] ou calculada a partir dos dados de todas as equipes em Oracle's Elixir [33]) é essencial. Uma equipe com GD15 significativamente acima da média da liga tem uma força clara no início do jogo. Uma equipe com DRG% bem abaixo da média tem uma fraqueza aparente no controle de dragões.

Contextualizando Dados - As Nuances:
A interpretação bruta dos números pode ser enganosa sem considerar o contexto.

- **Duração do Jogo (AGT):** O Tempo Médio de Jogo [18] influencia as métricas por minuto. Uma equipe pode ter um DPM alto simplesmente porque seus jogos terminam rapidamente (seja por vitória ou derrota dominante), não necessariamente porque seus jogadores são individualmente mais eficazes em causar dano ao longo de um jogo padrão.
- **Influência do Patch:** League of Legends é um jogo em constante evolução. Os patches lançados pela Riot [16] podem fortalecer ou enfraquecer campeões, alterar o valor de objetivos (como dragões ou Barão) e mudar o ritmo geral do jogo. Analisar o desempenho de uma equipe sem considerar o patch em que os jogos foram disputados pode levar a conclusões imprecisas. Acompanhar as notas de patch e observar como as estatísticas (especialmente escolhas/banimentos de campeões) mudam entre os patches é crucial. (Liquipedia fornece informações de patch para partidas específicas [40]).
- **Impacto do Formato:** Como mencionado anteriormente, o formato da competição influencia a estratégia e as estatísticas. O Fearless Draft (Split 1 [3]) exige maior flexibilidade de campeões do que o Classic Draft (Split 2 regular season [18]). Além disso, a natureza das séries (Bo1 vs. Bo3 vs. Bo5) afeta a profundidade estratégica, a capacidade de adaptação e o tamanho da amostra para análise estatística. O Split 2 da LTA, por exemplo, utilizou uma mistura de Bo1 e Bo3 em diferentes fases [3], contrastando com o foco em Bo3 do Split 1.[3]

Muitas vezes, são os outliers estatísticos - equipes ou jogadores que se desviam significativamente da norma - que oferecem os insights mais interessantes. Uma equipe com um EGR excepcionalmente alto, mas um MLR consistentemente negativo [28], pode ter uma identidade estratégica focada em agressão inicial, mas carece da disciplina macro ou da coordenação em lutas de equipe para converter essas vantagens iniciais em vitórias de forma confiável. Isso sugere uma potencial vulnerabilidade: sobreviver ao seu início de jogo pode expor suas fraquezas no meio/fim do jogo. Da mesma forma, uma equipe onde um único jogador detém uma parcela desproporcionalmente alta do dano da equipe (DMG% alto [24]) pode ser poderosa se esse jogador tiver um bom desempenho, mas torna-se previsível e

vulnerável se as equipes adversárias conseguirem neutralizar esse carry principal através de foco no draft ou no jogo. Portanto, uma análise eficaz vai além da mera descrição das estatísticas; ela envolve a formulação de hipóteses sobre *porquê* os números são o que são e quais implicações estratégicas surgem dessas observações. Isso forma a base para análises preditivas, identificação de confrontos favoráveis/desfavoráveis e desenvolvimento de contra-estratégias direcionadas.

Seção 5: Desbloqueando Insights Através da Análise Histórica

Analisar dados de um único split ou torneio fornece um instantâneo do desempenho, mas a análise histórica revela tendências, adaptação e consistência ao longo do tempo, oferecendo uma compreensão mais profunda da trajetória de uma equipe.

Rastreando o Desempenho ao Longo do Tempo:
A estrutura de múltiplos splits da LTA (três por ano 1) oferece oportunidades naturais para análise longitudinal. Comparar as estatísticas de uma equipe entre diferentes splits (por exemplo, LTA 2025 Split 1 vs. Split 2) usando dados de plataformas como Gol.gg 18 e Oracle's Elixir 33 é fundamental.
Identificando Tendências e Adaptação:
A análise de dados históricos permite identificar:

- **Melhora/Declínio:** As principais métricas de uma equipe (EGR, MLR, taxas de controle de objetivos, eficiência de combate) estão melhorando, piorando ou permanecendo estagnadas ao longo dos splits? Isso pode indicar desenvolvimento interno, problemas de equipe ou simplesmente flutuações normais.
- **Adaptação ao Meta:** Como as estatísticas de uma equipe mudaram em resposta a diferentes patches ou formatos de competição? Por exemplo, como as prioridades de draft (escolhas/banimentos de campeões), o foco em objetivos (DRG% vs. HLD%) ou o ritmo de jogo (CKPM, AGT) mudaram entre o Split 1 (Fearless Draft, foco em Bo3 [3]) e o Split 2 (Classic Draft/Bo1/Bo3 [3])? O desempenho da equipe melhorou ou piorou com essas mudanças, sugerindo sua capacidade de se adaptar às condições variáveis?
- **Consistência:** Quais equipes demonstram perfis estatísticos estáveis ao longo do tempo, indicando uma identidade de jogo bem definida e execução consistente? Quais equipes mostram alta volatilidade, talvez devido a mudanças de elenco, instabilidade estratégica ou dependência de desempenhos individuais inconsistentes?

Analisando Dados de Confronto Direto (H2H):
Embora as estatísticas agregadas do torneio sejam úteis, analisar o desempenho contra oponentes específicos pode revelar padrões importantes. Usando o histórico de partidas

(disponível através de VODs no Twitch 14 e listas de resultados em lolesports.com 9, Gol.gg, Oracle's Elixir e Leaguepedia 40), os analistas podem investigar:

- **Padrões Recorrentes:** Uma equipe consistentemente supera ou é superada por um oponente específico em certas métricas (por exemplo, sempre perde o controle do dragão, sempre ganha a vantagem de ouro inicial)?
- **Adaptações H2H:** Uma equipe muda sua abordagem de draft ou estilo de jogo ao enfrentar um oponente específico?
- **Exploração de Fraquezas:** Como as equipes exploram as fraquezas estatísticas conhecidas de seus oponentes em confrontos diretos? (Nota: Obter estatísticas granulares para *jogos H2H específicos* pode exigir a navegação até as páginas de partidas individuais em Gol.gg ou Oracle's Elixir, em vez de depender apenas dos resumos do torneio.)

A perspectiva histórica fornece um contexto crucial que falta nas análises de curto prazo. Uma equipe que está atualmente com dificuldades pode ter um histórico de forte desempenho, sugerindo que seus problemas atuais podem ser temporários (devido a um meta desfavorável, problemas de sinergia pós-mudança de elenco) em vez de uma fraqueza fundamental. Inversamente, uma equipe que parece forte em um único split pode ter um histórico de inconsistência. A capacidade (ou incapacidade) de uma equipe de se adaptar e evoluir seu estilo de jogo entre splits, patches e formatos é um indicador poderoso da qualidade de sua comissão técnica, da flexibilidade de seus jogadores e de seu potencial de sucesso a longo prazo. A transição entre os formatos distintos do Split 1 e do Split 2 da LTA 2025 [3] serve como um excelente estudo de caso natural para avaliar essa adaptabilidade. Portanto, a análise longitudinal oferece uma avaliação mais confiável das verdadeiras capacidades de uma equipe e de sua provável trajetória futura do que depender apenas das estatísticas de um período limitado.

Seção 6: LTA North vs. LTA South: Uma Comparação Estatística

A estrutura de duas conferências da LTA convida naturalmente a comparações entre LTA North e LTA South. Analisar as diferenças estatísticas agregadas pode fornecer insights sobre os estilos de jogo predominantes e o equilíbrio de poder entre as duas metades da liga.

Métricas Agregadas da Liga:
Usando dados resumidos de torneios de Gol.gg 18 e médias calculadas a partir de dados de equipes individuais de Oracle's Elixir 33, é possível comparar os perfis estatísticos gerais das duas conferências para splits específicos. Métricas chave para comparação incluem:

- **Tempo Médio de Jogo (AGT):** Uma conferência tende a ter jogos mais longos ou mais curtos?

- **Média de Abates Combinados por Minuto (CKPM):** Qual conferência apresenta um ritmo de jogo mais sangrento e voltado para lutas?
- **Taxas Médias de Controle de Objetivos (DRG%, BN%, FT%):** Existem diferenças claras nas prioridades de objetivos entre as conferências?
- **Diferenciais Médios de Ouro aos 15 minutos (GD15):** Uma conferência demonstra consistentemente um domínio maior no início do jogo?

Identificando Diferenças Estilísticas:
A análise desses dados agregados pode levar a hipóteses sobre estilos de jogo predominantes. Por exemplo:

- Uma conferência com CKPM significativamente mais alto pode favorecer mais skirmishes e lutas de equipe desde o início.
- Uma conferência com AGT mais baixo pode indicar um estilo de jogo mais rápido e decisivo, ou talvez jogos mais unilaterais.
- Diferenças nas taxas de FT% ou HLD% podem sugerir diferentes abordagens para a pressão inicial no mapa.

Destacando Equipes Notáveis:
Dentro de cada conferência, é útil identificar equipes cujos perfis estatísticos se desviam significativamente da média de sua conferência. Essas equipes podem representar estratégias únicas, níveis de desempenho excepcionais (positiva ou negativamente) ou potenciais "meta breakers" dentro de seu ambiente regional.
Contextualizando a Comparação:
É vital contextualizar qualquer comparação estatística LTA North vs. South. Os resultados iniciais dos jogos interconferências no Split 1 de 2025 mostraram um domínio geral das equipes da LTA North sobre as da LTA South.7 As estatísticas agregadas podem refletir essa disparidade inicial. Análises futuras devem monitorar se essa lacuna diminui, aumenta ou permanece constante ao longo do tempo, especialmente considerando iniciativas como o bootcamp planejado para equipes do Sul no Norte, projetado especificamente para facilitar a troca de conhecimento e potencialmente reduzir a diferença de desempenho.8
Embora as comparações diretas sejam valiosas, as razões subjacentes às diferenças estatísticas observadas entre as conferências são provavelmente multifacetadas e complexas. Elas podem ser atribuídas a uma combinação de fatores, incluindo:

1. **Legado Regional:** As forças e fraquezas históricas das ligas predecessoras (LCS vs. CBLOL/LLA) podem persistir no início da LTA.[1]
2. **Interpretações do Meta:** As equipes em cada conferência podem desenvolver interpretações e prioridades de meta ligeiramente diferentes devido à interação primária dentro de sua própria conferência durante a maior parte da temporada regular.[3]
3. **Filosofias de Treinamento:** Diferenças nas abordagens de treinamento e

desenvolvimento estratégico podem levar a estilos de jogo distintos.

4. **Fatores Estruturais e Infraestruturais:** Variáveis não capturadas diretamente pelas estatísticas do jogo, como qualidade da infraestrutura de treinamento, profundidade do pool de talentos regionais ou até mesmo diferenças culturais na abordagem ao jogo, podem influenciar o desempenho.
5. **Estrutura da Liga:** O formato da LTA, com jogos interconferências ocorrendo apenas em pontos específicos da temporada (como playoffs de final de split ou eventos especiais [3]), pode criar "bolhas" de meta dentro de cada conferência, levando a uma evolução estratégica divergente.

Portanto, as comparações estatísticas entre LTA North e South devem ser interpretadas com cautela. As diferenças observadas podem não refletir apenas diferenças de habilidade pura, mas também uma complexa interação de legado histórico, evolução estratégica divergente dentro de ambientes de conferência semi-isolados e potenciais variáveis não medidas. A liga ainda está em sua infância, e o verdadeiro equilíbrio de poder e as identidades estilísticas distintas podem levar tempo para se solidificar.

Seção 7: Sintetizando Seu Processo de Análise de Dados da LTA

Realizar análises de dados eficazes para as equipes da LTA requer uma abordagem estruturada que combine a aquisição de dados, interpretação de KPIs, análise histórica e contextualização.

Checklist para Análise Eficaz:
Um processo robusto pode ser resumido nos seguintes passos:

1. **Definir Objetivos:** Clarifique o que você deseja alcançar com a análise (por exemplo, avaliar a força de uma equipe, identificar fraquezas de um oponente, entender o meta da liga).
2. **Identificar Fontes:** Utilize fontes oficiais (lolesports.com, Twitch) para programações, resultados e VODs.[9] Recorra a plataformas de terceiros (Gol.gg, Oracle's Elixir) para estatísticas detalhadas.[18] Use Leaguepedia/Liquipedia para contexto de formato e histórico.[6]
3. **Selecionar KPIs Relevantes:** Escolha as métricas (conforme detalhado na Seção 3) que melhor se alinham aos seus objetivos de análise.
4. **Adquirir e Verificar Dados:** Extraia os dados necessários das plataformas escolhidas. Sempre que possível, cruze informações entre fontes para verificar a consistência.
5. **Contextualizar Dados:** Interprete os números à luz do contexto relevante: patch do jogo [16], formato do torneio (Fearless Draft vs. Classic, Bo1/Bo3/Bo5 [3]), duração

média do jogo.[18]

6. **Realizar Análise Comparativa:** Compare as estatísticas da equipe com as médias da liga, seu próprio desempenho histórico [18] e o desempenho em confrontos diretos (H2H).
7. **Identificar Padrões e Outliers:** Procure tendências consistentes, anomalias estatísticas e padrões de desempenho que revelem forças, fraquezas ou identidades estratégicas únicas.
8. **Formular Interpretações:** Vá além da descrição dos dados; desenvolva hipóteses sobre *por que* as estatísticas são como são e quais são suas implicações estratégicas.
9. **Integrar Análise Qualitativa:** Complemente a análise quantitativa assistindo a VODs para entender o fluxo do jogo, a tomada de decisões e a execução que levam aos resultados estatísticos.

Recomendações para Ferramentas e Análise Contínua:

- **Organização:** Marque páginas chave em Gol.gg e Oracle's Elixir para acesso rápido.
- **Ferramentas Personalizadas:** Considere o uso de planilhas (como Google Sheets ou Microsoft Excel) para rastrear dados ao longo do tempo, realizar cálculos personalizados ou criar visualizações comparativas que podem não estar disponíveis diretamente nas plataformas.
- **Mantenha-se Atualizado:** Acompanhe de perto os anúncios oficiais da LTA sobre mudanças de formato [3], atualizações de regras e notas de patch da Riot Games [16], pois todos podem impactar significativamente a interpretação dos dados.

A Importância da Avaliação Crítica:
É fundamental concluir reiterando que as estatísticas são ferramentas poderosas, mas não são respostas definitivas. Elas fornecem insights quantificáveis e objetivos, mas a imagem completa do desempenho de uma equipe emerge apenas quando a análise de dados é combinada com a observação qualitativa – assistir aos jogos, entender a dinâmica da equipe, estar ciente de mudanças de elenco ou problemas internos e compreender as nuances da tomada de decisão no jogo. Os analistas devem sempre estar cientes das limitações dos dados, incluindo incertezas potenciais sobre os métodos de coleta 26, o impacto de tamanhos de amostra pequenos (especialmente no início de um split ou para equipes com poucos jogos) e a possibilidade de fatores não medidos influenciarem os resultados.
Considerações Finais:
A mineração e análise de dados oferecem uma lente valiosa através da qual se pode apreciar as complexidades e a profundidade estratégica do League of Legends competitivo. No cenário dinâmico e em evolução da LTA North e LTA South, uma abordagem disciplinada e

informada à análise de dados é essencial para quem busca obter uma vantagem competitiva ou simplesmente aprofundar sua compreensão do jogo no mais alto nível nas Américas. Ao combinar as ferramentas e metodologias descritas neste guia com um olhar crítico e uma apreciação pelo contexto qualitativo, os analistas podem desbloquear insights poderosos sobre o desempenho das equipes da LTA.

Referências citadas

1. League of Legends Championship of The Americas - Wikipedia, acessado em abril 20, 2025, https://en.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends_Championship_of_The_Americas
2. League of Legends - Competitive Operations - Riot Esports, acessado em abril 20, 2025, https://competitiveops.riotgames.com/league-of-legends
3. An Overview of the 2025 LTA Season: New Formats, Features, and Exciting Updates. - LoL Esports, acessado em abril 20, 2025, https://lolesports.com/news/welcome-to-the-lta
4. Introducing League of Legends Championship of The Americas - LoL Esports, acessado em abril 20, 2025, https://lolesports.com/news/introducing-league-of-legends-championship-of-the-americas
5. LTA 2025 Split 1: Schedule, Teams, Format and all there is to know - Esports Insider, acessado em abril 20, 2025, https://esportsinsider.com/2025/01/lta-2025-split-1-schedule-teams-format-and-all-there-is-to-know
6. 2025 LTA season - Wikipedia, acessado em abril 20, 2025, https://en.wikipedia.org/wiki/2025_LTA_season
7. A brief guide to LTA South Split 2 - Esports Insider, acessado em abril 20, 2025, https://esportsinsider.com/2025/03/a-brief-guide-to-lta-south-split-2
8. LTA Format Changes : r/leagueoflegends - Reddit, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/1jgn5wo/lta_format_changes/
9. SCHEDULE - LoL Esports, acessado em abril 20, 2025, https://lolesports.com/en-US?leagues=lcs,lta_n
10. PCS - LoL Esports, acessado em abril 20, 2025, https://lolesports.com/standings/pcs
11. SCHEDULE - LoL Esports, acessado em abril 20, 2025, https://lolesports.com/en-US
12. News - LoL Esports, acessado em abril 20, 2025, https://lolesports.com/en-US/news
13. Standings - LoL Esports, acessado em abril 20, 2025, https://lolesports.com/standings
14. LTANorth - Twitch, acessado em abril 20, 2025, https://www.twitch.tv/ltanorth
15. LTANorth - Twitch, acessado em abril 20, 2025, https://www.twitch.tv/LTANorth
16. Riot Games. Developer of League of Legends, VALORANT, Teamfight Tactics,

Legends of Runeterra, and Wild Rift. Creators of Arcane. Home of LOL and VALORANT Esports. | Riot Games, acessado em abril 20, 2025, https://www.riotgames.com/en
17. League of Legends Homepage, acessado em abril 20, 2025, https://www.leagueoflegends.com/
18. LTA South 2025 Split 2 stats - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/tournament/tournament-stats/LTA%20South%202025%20Split%202/
19. LTA North 2025 Split 1 stats - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/tournament/tournament-stats/LTA%20North%202025%20Split%201/
20. LTA North 2025 Split 2 stats - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/tournament/tournament-stats/LTA%20North%202025%20Split%202/
21. LTA South 2025 Split 1 stats - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/tournament/tournament-stats/LTA%20South%202025%20Split%201/
22. Vi stats in LTA South 2025 Split 2 - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/champion/champion-stats/103/season-ALL/split-ALL/tournament-LTA%20South%202025%20Split%202/
23. Skarner stats in LTA South 2025 Split 2 - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/champion/champion-stats/84/season-ALL/split-ALL/tournament-LTA%20South%202025%20Split%202/
24. Route stats in LTA South 2025 Split 1 - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/players/player-stats/1644/season-ALL/split-ALL/tournament-LTA%20South%202025%20Split%201/champion-ALL/
25. Meaning stats - Games of Legends, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/players/player-stats/2662/season-ALL/split-ALL/tournament-ALL/champion-ALL/
26. Oracle's Elixir: League of Legends esports stats, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/
27. Articles and Analysis - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/blog/search/modeling/1
28. EGR and MLR: New Team Ratings - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/2015/10/egr-and-mlr-new-team-ratings/
29. Effective resource allocation: how FLY, FOX, MSF, and others are solving the spring 2017 meta - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/blog/post/6165/effective-resource-allocation-fly-fox-msf-others-solving-spring-2017-meta
30. LCS Early-Game Team Stats - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/blog/post/10168/lcs-early-game-team-stats
31. Articles and Analysis - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025,

https://oracleselixir.com/blog/search/win%20probability/2
32. Articles and Analysis - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/blog/search/Baron/17
33. LTA South 2025 Split 2 Team Stats - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/stats/teams/byTournament/LTA%20South%2F2025%20Season%2FSplit%202
34. LTA North 2025 Split 2 Player Stats - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/stats/players/byTournament/LTA%20North%2F2025%20Season%2FSplit%202
35. LTA North 2025 Split 1 Player Stats - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/stats/players/byTournament/LTA%20North%2F2025%20Season%2FSplit%201
36. LTA South 2025 Split 1 Undefine Stats - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/stats/undefined/byTournament/LTA%20South%2F2025%20Season%2FSplit%201
37. Player Stats - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/stats/players/byTournament
38. LCS 2024 Summer Team Stats - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/stats/teams/byTournament/LCS%2F2024%20Season%2FSummer%20Season
39. Worlds 2024 Main Event Team Stats - Oracle's Elixir, acessado em abril 20, 2025, https://oracleselixir.com/stats/teams/byTournament/2024%20Season%20World%20Championship%2FMain%20Event
40. LTA South 2025 Split 1 - Liquipedia League of Legends Wiki, acessado em abril 20, 2025, https://liquipedia.net/leagueoflegends/LTA/2025/Split_1/South
41. LTA North 2025 Split 1 - Liquipedia League of Legends Wiki, acessado em abril 20, 2025, https://liquipedia.net/leagueoflegends/LTA/2025/Split_1/North
42. LTA North 2025 Split 2 / Week 1 - Day 2 / Live Discussion : r/leagueoflegends - Reddit, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/1jt0xga/lta_north_2025_split_2_week_1_day_2_live/
43. Games of Legends - Pro games statistics for Lol, acessado em abril 20, 2025, https://gol.gg/
44. A Beginner's Guide to LoL Stats - The Esports Lab, acessado em abril 20, 2025, https://theesportslab.com/resources/beginner-guides/a-beginners-guide-to-lol-stats
45. Understanding Creep Score in LoL Stats - YouTube, acessado em abril 20, 2025, https://www.youtube.com/watch?v=rQZl9AIrMnQ
46. Advanced Statistics: Week 1 NA Bronze/Silver League : r/CompeteLeague - Reddit, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/CompeteLeague/comments/4ds9pj/advanced_statistics_week_1_na_bronzesilver_league/
47. Combined kills per minute (CKPM) LAN vs Online LEC by MonteCristo : r/leagueoflegends, acessado em abril 20, 2025, https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/fur41e/combined_kills_per_

minute_ckpm_lan_vs_online_lec/
48. Do Champion Bans Impact Early-Game Gold Advantage ... - RPubs, acessado em abril 20, 2025, https://rpubs.com/swiftcosine/lol-bans-vs-gold-diff-15-2024
49. Introducing The LTA - 2025 Explainer - YouTube, acessado em abril 20, 2025, https://www.youtube.com/watch?v=-ZZU3I8mpEY&pp=0gcJCdgAo7VqN5tD